

NARASI SENI URBAN DALAM PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS

Ariyan Eka Ramadhana

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
ariyanekaramadhana@yahoo.com

M. Sattar

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
emesteeer1@gmail.com

Abstrak

Seni merupakan salah satu unsur dalam sistem kebudayaan yang menjadi bagian dari kehidupan manusia. Dalam kehidupan manusia banyak sekali menginspirasi dalam menciptakan karya seni. Manusia memiliki naluri terhadap sebuah keindahan maupun dalam menciptakan karya seni, maka dari itu tidak sedikit sebagian dari manusia yang ingin mengabadikan bahkan memiliki benda yang bernilai seni.

Hal itu bisa memicu potensi untuk menghasilkan hal-hal yang kreatif dalam segi penciptaan karya seni lukis urban. Teknik seni urban yang sering digunakan adalah *stencil* di atas kanvas. Dengan melubangi bagian tertentu pada *template*, *stencil* merupakan teknik yang ideal untuk menghasilkan karya Urban yang massif dan dapat dilakukan dalam waktu yang singkat.

Penulisan ini “Narasi Seni Urban dalam Penciptaan Karya Seni Lukis” dari masalah tersebut yang ingin dibahas: Seni Urban dalam Seni Lukis, proses pengolahan teknik dan media, visualisasi seni lukis urban, serta dalam penciptaan ini menggunakan metode eksplorasi dan eksperimentasi.

Dalam penciptaan karya seni lukis ini penulis menciptakan lima karya pertama berjudul “why always Islam”, kedua “why always alfamart indomaret”, ketiga “why always child”, keempat “why always McD”, dan kelima “why always DPR”.

Kata Kunci: Penciptaan, Seni Lukis, dan Seni Urban.

Abstract

Art is one of the elements in a culture system that is part of human life. To create an artwork, people may be inspired by the life itself which rises the creativity. Then, every human has an instinct toward beautification as well as in creating an artwork, therefore there are many people who desire to perpetuate or even to collect the valuable art objects.

That case may potentially trigger to create creative things in terms of creating urban artworks. The art technique which is frequently used is stencil on canvas. By perforating the certain part of the template, stencil is an ideal technique for resulting the massive urban art and can be done in a short time.

This research is entitled *Narrative Urban Artworks in The Art Creation*. From the title, there are some points that have been discussed. Those are urban art painting, techniques and media processing, visualization of urban art painting, moreover this work used exploration and experimentation method.

To conduct this research, the writer has created five artworks entitled “why always Islam”, second “why always alfamart indomaret”, third “why always child”, fourth “why always McD”, and fifth “why always DPR”.

Keywords : *Creation, Art and Urban Art*

PENDAHULUAN

Kata seni sudah banyak di perbincangkan para pakar seperti yang di sampaikan secara kronologis oleh Jakob Sumardjo, 2000:45 Apa yang di sebut `seni` memang merupakan suatu wujud yang terindra. Karya seni merupakan sebuah benda atau artefak yang dapat dilihat, didengar, atau dilihat dan sekaligus didengar (visual, audio, dan audio-visual), seperti lukisan, musik, dan teater. Seperti yang pernah di jelaskan oleh (Soedarso, 2006:6): Istilah Seni ada yang berpendapat berasal dari kata “*sani*” dalam bahasa Sansekerta yang berarti pemujaan, pelayanan, donasi, permintaan atau pencarian. Pendapat lain bahwa istilah seni diambil dari

bahasa Belanda “*genie*” yang berarti jenius. Kedua istilah tersebut memberikan gambaran, suatu pemujaan atau dedikasi, pelayanan, ataupun donasi yang dilaksanakan dengan hormat dan jujur diperlukan bakat dan kejeniusan dalam melakukannya.

Dari pendapat-pendapat tersebut tidak lepas dari adanya proses terjadinya karya seni yang hadir di depan para apresiatornya sehingga dapat dinikmati secara utuh dan menimbulkan respon yang memberi ide atau gagasan, serta inovasi-inovasi pencerahan dalam perkembangannya.

Seni merupakan salah satu unsur dalam sistem kebudayaan yang menjadi bagian dari kehidupan

manusia. Dalam kehidupan manusia banyak sekali menginspirasi dalam menciptakan karya seni. Manusia memiliki naluri terhadap sebuah keindahan maupun dalam menciptakan karya seni, maka dari itu tidak sedikit sebagian dari manusia yang ingin mengabadikan bahkan memiliki benda yang bernilai seni. Hal itu bisa memicu potensi untuk menghasilkan hal-hal yang kreatif dalam segi penciptaan karya seni tersebut, salah satunya adalah penciptaan karya seni rupa.

Seni rupa merupakan ungkapan gagasan dan perasaan manusia yang diwujudkan melalui pengolahan media dan penataan elemen serta prinsip-prinsip desain. Pengungkapannya diwujudkan dalam bentuk rupa, yang meliputi unsur; garis, titik, bentuk, bidang, ruang, warna, cahaya, gradasi, gelap atau terang, tekstur, dan intensitas chroma. Seni rupa merupakan realisasi dari sebuah imajinasi yang tanpa batas dan tidak ada batasan dalam sebuah karya seni. Sehingga dalam berkarya seni tidak akan kehabisan ide dan imajinasi. Seni rupa terdiri dari tiga kategori yaitu seni mumi, seni kriya, seni grafis. Seni rupa mumi mengacu kepada karya-karya yang hanya untuk tujuan pemuasan ekspresi pribadi, sementara kriya dan desain lebih menitikberatkan fungsi dan kemudahan produksi. Dalam penciptaan karya seni rupa sendiri harus memperhitungkan komposisi yang indah terdiri dari simetris, asimetris, diagonal segitiga, searah, central, dan unifrom. Serta juga prinsip-prinsip seni rupa meliputi proporsi, balance, emphasis, simplicity, repetisi, kontras, variasi.

Seni lukis adalah seni rupa murni dari suatu pengungkapan pengalaman artistik yang ditumpahkan dalam bidang dua dimensional dengan menggunakan garis dan warna. Apabila sesuatu lukisan unsur garisnya menonjol sekali seperti misalnya karya-karya yang dibuat dengan pena atau pensil, maka karya tersebut disebut gambar, sedangkan itu lukisan adalah yang kuat unsur warnanya. Dalam seni murni, terdapat beberapa aliran gaya. Aliran gaya, yaitu aliran dalam gerakan seni rupa yang memiliki ideologi dan ciri khas yang unik dan baru dalam karya-karya yang dihasilkannya. Ini dilakukan dengan dengan berbagai medium dan teknik seperti cat minyak, cat akrilik, cat air, pensil maupun spray dan lain-lain, tetapi pada saat ini bentuk penciptaan seni lukis sendiri semakin beragam, bukan hanya dalam media sebidang kanvas melainkan banyak sekali media-media yang digunakan seniman dalam menciptakan karya seni lukisnya misalnya media kayu, kardus, kaca, dan dinding-dinding tembok perkotaan, misalnya seni graffiti dan seni mural atau dikenal dengan urban art, seperti yang dijelaskan oleh (Ahsoul, 2009:12): Urban art adalah seni yang mencirikan perkembangan kota, dimana perkembangan itu kemudian melahirkan sistem di masyarakat yang secara struktur dan kultur berbeda dengan struktur dan kultur masyarakat pedesaan. Saat ini seni bukan lagi sekedar berlatar belakang tradisi tapi justru lebih merespon tradisi-tradisi baru terutama di daerah perkotaan yang secara luas dihuni oleh anggota masyarakat yang sangat heterogen.

Dari simpulan di atas Urban art lahir karena adanya kerinduan untuk merespon kreativitas masyarakat yang tinggal di daerah perkotaan dengan segala problematikanya. Maka munculah usaha dari sekelompok orang untuk memamerkan dan mendatangkan seni

ditengah-tengah masyarakat dengan cara melakukan kebebasan berekspresi di ruang publik. Ekspresi yang ditampilkan adalah ekspresi yang mencoba memotret permasalahan-permasalahan yang kerap terjadi dan mendominasi masyarakat urban mencakup masalah sosial, ekonomi, politik dan budaya. Melalui media seni dan dilatar belakangi oleh pertumbuhan dan kapitalisasi kota itu sendiri. Zaman sekarang seni bukan lagi sebuah representasi yang ditampilkan di galeri saja, tapi sebuah media ekspresi yang bertarung di fasilitas publik dengan media lainnya seperti iklan di TV, billboard iklan, poster promosi, baligo dan lain-lain. Semua media ekspresi tersebut mendominasi di hampir setiap fasilitas publik..

Seni Lukis

Karya seni lahir dari seniman yang kreatif, artinya seniman selalu berusaha meningkatkan sensibilitas dan persepsi terhadap dinamika kehidupan masyarakat sebaliknya masyarakat akan dapat merasakan manfaatnya. Seperti yang di jelaskan (Dharsono, 2004:28): Seniman yang kreatif akan membawa masyarakat ke selera estetik yang lebih dalam, bukan selera yang mengarah pada kedangkalan seni. Hal tersebut menuntut kreativitas seniman dalam proses cipta seni, secara teoritis membutuhkan pemikiran yang matang. Ada tiga komponen dalam proses cipta seni sebagai landasan berkarya. Ketiga komponen adalah tema, bentuk, dan isi. Walaupun secara teori dapat dipisahkan namun sebenarnya ketiga komponen tersebut merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.

Dari penjelasan di atas bahwa seniman yang kreatif akan membuat masyarakat terbawa ke selera yang estetik dan membutuhkan pemikiran yang matang dalam proses penciptaan seni, terdapat tiga komponen yaitu tema, bentuk dan isi. Sedangkan dalam seni murni dibedakan dari segi teknik pengerjaan, penggunaan, media serta bentuk akhir dari display yang digunakan, seperti apa yang dijelaskan oleh (Santo, 2012:92): Secara umum bidang seni murni yang bersifat konvensional sebagai seni murni atau *fine art* lazimnya terdiri atas seni lukis, seni patung, dan seni grafis. Pengertian tersebut dipelajari serta di pratikkan di sekolah kejuruan seni, akademi, maupun perguruan tinggi seni rupa. Ketiga seni tersebut memiliki perbedaan mendasar dalam teknik pengerjaan, penggunaan, media, dan dalam bentuk penyajian akhir.

Fine art yang sangat umum memang telah diajarkan sejak masa sekolah atau perguruan tinggi terlepas dari bahan yang digunakan secara umum eksplorasi media baru sangat penting untuk perkembangan proses berkarya.

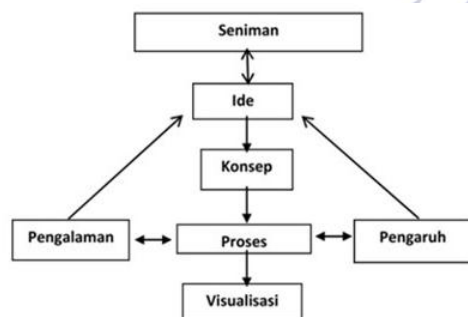
Sejarah menunjukkan bahwa seni lukis sudah ada sejak ribuan tahun yang lalu dengan bukti banyak ditemukannya lukisan dinding-dinding goa sebagai bagian cerita penting dari sebuah kehidupan, seperti halnya yang sudah di jelaskan (Santo, 2012:92-93): Secara historis, seni lukis sangat terkait dengan gambar. Peninggalan prasejarah memperlihatkan bahwa sejak ribuan tahun, manusia telah mulai membuat gambar pada dinding gua untuk menceritakan bagian penting dari kehidupan. Seni lukis juga merupakan suatu ungkapan pengalaman estetis yang di wujudkan melalui berbagai

media, definisi seni lukis berkembang sesuai dengan gagasan pelukisnya melalui pertimbangan estetika dan kepekaan emosi. Dengan eksplorasi media dan teknik hingga penyajiannya berbeda berdasarkan perkembangan kreatif dalam proses penciptaan karya.

Jadi dari pernyataan di atas, seni memang sudah melekat pada masyarakat prasejarah sejak ribuan tahun yang lalu, karena seni lukis adalah bagian dari pengungkapan sebuah pengalaman estetis yang di lahirkan dari media yang digagas oleh pencipta karya tersebut, dengan melakukan berbagai eksplorasi bahan, media, dan teknik.

METODE PENCIPTAAN

Tahap penciptaan



Pada proses penciptaan seni lukis, secara umum penulis mengadaptasi beberapa metode yang lazim di penggunaan secara praktis dengan melakukan pendekatan yang berbeda. Pendekatan yang dilakukan di antaranya dengan Eksplorasi di antaranya eksplorasi konsepsi, emngeksplorasi-analisis, dan eksporasi esteteik. Sebagai tahap berikutnya adalah Improvisasi; pembentukan dan penggalian berbagai aspek visual artistik. Tahap evaluasi; mengevaluasi berbagai relasi aspek ide, eksekusi artistik dan segala sesuatu yang berkaitan pada kedalaman impresi dan ekspresi yang disajikan semacam pengendalian dan pengendapan emosional.

Hawkins dalam bukunya *Creating Through Dance* yang diterjemahkan oleh RM.Soedarsono (2001: 207), menyebutkan; penciptaan seni lukis dan seni tari yang baik, selalu melewati tiga tahap: pertama exploration (eksplorasi); kedua improvisation (improvisasi); dan yang ketiga forming (pembentukan atau komposisi). Dalam Hubungan ini Hadi (2003: 24,29,40) menterjemahkan, metode tersebut meliputi: eksplorasi, improvisasi, dan forming (pembentukan).Eksplorasi yang dimaksud dalam hal ini menurut penulis adalah sebagai langkah awal dari suatu penciptaan karya seni. Tahap ini termasuk berpikir, berimajinasi, merasakan dan merspon objek yang dijadikan sumber penciptaan; Improvisasi tahap ini memberikan kesempatan yang lebih besar bagi imajinasi, seleksi dan mencipta dari pada tahap eksplorasi.

Eksplorasi

Sebuah tahapan pencarian dan penggalian ide-ide kreatif sekaligus mengeksplorasi materi-materi teknis maupun non teknis dalam pemecahan masalah atau suatu

proyek desain yang memaksimalkan fase eksplorasi ide-ide yang sudah diketahui. Proses penciptaan seni yang penulis lakukan didasari pada prioritas kebaruan, kedalaman, dan aktualisasi tertentu misalnya kadar perenungan, keuletan mengeksplorasi ruang-ruang imajineruntukmeggali ide-ide baru, keberanian mencoba hal baru, eksplorasi yang liar nyaris tak terbatas sehingga dapat memetik ide kreatif yang lebih segar.

Kemunculan ide kreatif berangkat dari pengaruh lingkungan penulis yang setiap hari berinteraksi dengan kehidupan sosialpolitik itulah yang mendorong timbulnya ide untuk membuat karya seni lukis bertemakan seni urban.

Penulis sendiri menyadari bahwa seni sendiri bersifat emosional. Pada setiap kali berkarya, penulis selalu menuangkan emosi dan perasaan dalam karyanya. Penulis menyadari bahwa ketika menyelesaikan sebuah karya disanalah timbul kepuasan di dalam hati. Apa yang telah penulis lakukan dan rasakan secara tidak sadar penulis telah memenuhi kebutuhan integratif. “Kebutuhan integrative adalah menikmati keindahan, mengapresiasi, dan mengungkapkan perasaan keindahan (Bahari,2008:45)”.

Eksperimentasi

Dalam melakukan eksperimentasi, ada lima komponen kreativitas produksi dari gagasanbaru yang bernilai yang ditawarkan oleh Sternberg dan Lubant dalam Myers, (2004: 102-104),yang meliputi: komponen pertama adalah keahlian. Semakin banyak gagasan dan citra yang kita peroleh melalui pembelajaran yang terakumulasi, semakin banyak banyak kesempatan yang kita miliki untuk mengkombinasikan blok-blok bangunan dengan cara kreatif.

Komponen kedua adalah keterampilan-keterampilan berpikir imajinatif. Dalam momen-momen kreativitas, kita melihat segala hal dengan cara-cara baru, mengenali pelbagai pola dan menciptakan berbagai hubungan. Setelah menguasai anasir-anasir mendasar dari sebuah persoalan, kita mendefinisikan ulang atau mengeksplorasinya dengan cara baru.

Komponen ketiga adalah kepribadian yang senang bertualang. Pribadi yang kreatif mampu menanggung ketaksaan (ambiguity) dan risiko, gigih dalam mengatasi berbagai rintangan, dan berusaha mencari pengalaman baru.

Komponen keempat adalah motivasi intrinsik. Masyarakat akan menjadi lebih kreatif ketika mereka merasa termotivasi terutama oleh kepentingan, kesenangan, kepuasan dan tantangan dari kerja itu sendiri alih-alih oleh berbagai tekanan dari luar.

Komponen yang kelima adalah lingkungan yang kreatif. Gagasan-gagasan yang baru dan bernilai sering kali dicetuskan, didukung dan disaring oleh banyaknya hubungan. Kelima gagasan di atas telah memberikan dorongan dan rangsangan batin untuk menumpahkan segala kegelisahan diri dengan melakukan eksperimentasi membuat desain kreatif berbasis vektor didalam *software coreldraw* agar pengalaman-pengalaman masa lalu yang terekam dalam memori, terstimulasi untuk menggali potensi imajinasi yang ada, sehingga dapat melahirkan

motif-motif serta ide-ide yang cemerlang. Desain-desain tersebut diseleksi kemudian beberapa dipilih untuk direkonstruksi, serta dielaborasi untuk menjadi rancangan yang akan diwujudkan dan dipakai sebagai acuan dalam penciptaan karya seni lukis. Sketsa yang terpilih dalam hal ini, tidak serta-merta ditransfer langsung untuk diwujudkan ke dalam karya, melainkan dipertimbangkan dengan cermat menyangkut ide, estetika, dan artistik, bahkan ada kalanya tidak terpakai sama sekali, karena dianggap belum representatif dengan gagasan yang diinginkan.

PENCIPTAAN KARYA

Karya 1



Gambar 20
“why always Islam”

Nama : Ariyan Eka Ramadhana
Judul : “why always Islam”
Media : Acrylic and spray paint on canvas
Ukuran : 140x180
Tahun : 2015

Ide dan Konsep Karya

Berawal dari kegaduhan dunia tentang Islam yang di anggap agama teroris oleh sebagian orang di dunia menjadikan diri saya terdorong untuk menciptakan karya ini, Fenomena kemunculan ISIS (the islamic state of iraq and syria) ISIS dikenalesebagai tafsir yang keras pada Islam dan kekerasan brutal seperti pembunuhan, dan menjarah bank. Target serangan ISIS terutama Muslim Syiah dan Kristen. Pemberontak Isis ini telah menewaskan ribuan orang, Perserikatan bangsa-bangsa (PBB) menyebutkan ada sekitar lebih dari 2.400 warga Irak yang mayoritas warga sipil yang tewas sepanjang Juni 2014. Aksi ISIS ini menyebabkan tak kurang dari 30.000 warga kota kecil di timur Suriah harus mengungsi.

Pada lukisan 1 ini penulis ingin menggambarkan sebuah keadaan dimana yang kita ketahui bahwa perang saudara sedang memanasi di bumi ini yang dilatar belakangi oleh sebuah Agama yaitu Islam. Karena menurut penulis perang saudara adalah perang yang

sangat berbahaya, sebab diperang ini sangat sulit dibedakan antara lawan dan kawan. Menjadikan Islam sendiri sebagai agama yang di benci.

Di visualisasi karya ini tampak patung David yang gagah berani memakai rompi bom bunuh diri dan memakai masker penutup wajah, untuk menutupi jatidiriya. Tetapi meskipun begitu tetap terlihat bahwa itu adalah David.

David adalah sebuah patung pada abad Renaisans yang dibuat antara tahun 1501 sampai tahun 1504 oleh seniman Italia, Michelangelo. Patung ini terbuat dari marmer dan memiliki tinggi 5.17 meter. Patung David adalah simbol dari Kota Firenze dan merupakan karya Michelangelo yang paling terkenal. Patung ini sering disebut sebagai The David. David adalah karya yang mengantarkan kesuksesan kepada Michelangelo, tema nya diambil dari cerita dongeng. Raja David pada zaman Israel kuno, pada masa remajanya pernah jadi penggembala. Pada suatu hari ketika ia kemedan perang mengantar makanan kepada kakak-kakaknya berjumpa dengan raksasa yang kejam dari pihak musuh Goliath yang sedang mengamuk, pada saat bahaya mengancam, David menggunakan pelontar batu dan berhasil membinasakan Goliath. Michelangelo membentuk patung David menjadi seorang pemuda gagah perkasa, bersikap tegap dan tabah, sepasang matanya tajam bersinar-sinar, sedikit menundukkan kepalanya, melirik murka ke arah depan, sementara itu tangan kiri menggenggam “pelontar batu” yang disandarkan di atas bahunya, seolah siap setiap saat untuk mengirim serangan mematikan kepada musuh. Patung tersebut dengan kuat memancarkan keberanian dan kekuatan dari pejuang keadilan.

Karya 2



Gambar 27
“why always alfamart dan indomaret”

Nama : Ariyan Eka Ramadhana
Judul : “why always alfamart dan indomaret”
Media : Mixed media and spary paint on canvas
Ukuran : 130x180 cm
Tahun : 2015

Ide dan Konsep Karya 2

Di dalam karya ini penulis resah akan menjamurnya minimarket yang ada di Indonesia penulis mengambil contoh alfamart dan indomart yang kemunculannya sangatlah cepat dan cenderung selalu berdampingan atau berhadapan. Menurut penulis mengapa kedua minimarket ini selalu berdekatan adalah mereka ingin bersaing secara kualitas jadi jika kedua minimarket ini saling berdekatan adalah mereka ingin menunjukkan siapa yang terbaik. Fenomena bertambahnya gerai minimarket yang sangat cepat bak jamur di musim hujan cukup menarik untuk diperhatikan. Berdasarkan survei Nielsen research menunjukan bahwa terjadi pergeseran pola belanja dimasyarakat, pergeseran tersebut lebih mengarah kepada kecenderungan untuk lebih memilih belanja di minimarket. Hal inilah yang membuat minimarket bertambah subur. Fenomena bertambahnya minimarket disisi lain juga membawa efek buruk, salah satunya adalah dengan menurunnya konsumen toko atau warung yang menjual barang kelontong dan sembako dimana alfamart dan indomart ada karena adanya perubahan pola belanja masyarakat. Walaupun sampai sekarang belum ada penelitian yang menunjukan efek samping dari adanya minimarket, tapi kalau dilihat di lapangan akan nampak jelas kelihatan lebih sepi ketimbang minimarket. Hal inilah yang seharusnya menjadi perhatian pihak pemerintah bagaimana seharusnya menjaga persaingan yang sehat antara toko atau warung dengan minimarket. Jangan sampai minimarket bertambah tetapi toko atau warung yang sudah buka dari dulu kemudian bangkrut karena berpindahnya konsumen ke minimarket.

Warung dan toko yang biasanya memiliki modal kecil tentunya juga memiliki keterbatasan untuk menyediakan berbagai barang-barang yang dibutuhkan masyarakat. Lain halnya dengan minimarket yang syarat utamanya harus memiliki modal awal sekian ratus juta dan seluruh barang disupply dari alfamart atau indomart. Di dalam karya kedua ini penulis menggambarkan hutan sebagai latar belakang dikarenakan penulis ingin menggambarkan bahwa menjamurnya minimarket ini bukan hanya di perkotaan atau di desa bahkan mereka juga ada di dalam hutan sekalipun.

Karya 3



Gambar 32
“why always Child”

Nama : Ariyan Eka Ramadhana
Judul : “why always Child”

Media : Mixed media and spary paint on canvas

Ukuran : 130x180cm

Tahun : 2015

Ide dan Konsep Karya 3

Di dalam karya 3 ini penulis menggambarkan tentang kekerasan terhadap balita, kalau kita baca sendiri di media masa ada beberapa kali kekerasan terhadap balita bahkan berakhir dengan tragis bahkan hingga meninggal dunia. Hasil Survei Kekerasan terhadap Anak yang dilakukan Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak menunjukkan hasil yang mengejutkan. Anak laki-laki ternyata lebih banyak menjadi korban dibandingkan anak perempuan. Deputi Perlindungan Anak Pri Budi Artha Nur Sitepu mengatakan, pada kelompok umur 13-17 tahun, 1 dari 3 anak laki-laki atau 38,62 persen mengalami salah satu jenis kekerasan, diantara tiga jenis, yakni kekerasan seksual, fisik dan emosional pada 12 bulan terakhir sebelum survey dilakukan. “Survei dilakukan dengan menanyakan langsung kepada anak-anak,” ujarnya pada Seminar Kebijakan Pencegahan dan Penanganan Korban Kekerasan pada Perempuan dan Anak, Rabu, 16 Desember 2015 di Denpasar. Ada pun pada anak perempuan, perbandingannya hanya 1 dari 5 anak perempuan atau 20,48 persen. Survei yang dilakukan pada 2013 itu juga menunjukkan, pada usia 18-24 tahun, 1 dari 2 anak laki-laki atau 50,8 persen menjadi korban sebelum usia 18 tahun. Sedangkan pada anak perempuan, perbandingannya adalah 1 dari 6 anak atau 16,4 persen. Khusus untuk kasus pelecehan seksual, pada kelompok umur 13-17 tahun menunjukkan, 8,3 persen anak laki-laki pernah mengalaminya pada 12 bulan sebelum survey. Sedangkan pada anak perempuan mencapai 4,1 persen. Ada pun pada kelompok usia 18-24 tahun, menunjukkan 6,36 persen anak laki-laki mengalami pelecehan sedangkan pada anak perempuan sebesar 86,28 persen. Peristiwa traumatic itu dia lami sebelum mereka berusia 18 tahun. “Presentase nyakelihatan kecil, tetapi bila diproyeksikan bahwa jumlah anak di Indonesia mencapai 87 juta jiwa, jumlah riil nya tentu sangat besar,”

Disini pelukis menggambarkan latar belakang anak kecil sedang bermain gelembung dan simbol dari isolasi yang menutup semua bidang karya menggambarkan penulis ingin melindungi anak kecil tersebut, karena menurut penulis betapa indahnya anak kecil yang sedang bermain tersebut, dan mempersenjatai perlindungan tersebut dengan senjata api yang melambangkan kekuatan.

Karya 4

Ukuran : 120x140cm

Tahun : 2015



Gambar 38
“why always McD”

Nama : Ariyan Eka Ramadhana
Judul : “why always McD”
Media : Mixed media spray paint on canvas
Ukuran : 200x200cm
Tahun : 2015

Ide dan Konsep

Dalam karya ini penulis ingin menceritakan tentang makanan cepat saji yang membuat kecanduan masyarakat Indonesia. Padahal sejak lama makanan cepat saji dikenal sebagai makanan yang tidak sehat sebab kandungan nutrisinya rendah sekali. Banyak ahli yang berpendapat bahwa makanan cepat saji mengandung zat adiktif yang ketika dikonsumsi terlalu banyak dapat menyebabkan ketagihan pada Anda. Ini membuat Anda ingin terus mengonsumsi makanan cepat saji, bahkan hingga frekuensinya mencapai harian. Jika ketergantungan terhadap kenikmatan makanan cepat saji tidak dibarengi rutinitas olahraga yang disiplin, maka menguruskan badan adalah mustahil. Dengan memilih diri sendiri sebagai objek utama, di dalam karya ini menggambarkan seseorang yang sedang bertunduk kepada patung McD, yang memohon makanan untuknya.

Karya 5



Gambar 20
“why always DPR”

Nama : Ariyan Eka Ramadhana
Judul : “why always DPR”
Media : Spray paint on canvas

SIMPULAN

Dalam penciptaan “Narasi seni Urban dalam penciptaan karya seni lukis” seni urban sendiri lebih dikenal di daerah perkotaan yaitu seni rupa yang melampaikan hasrat seni para pelaku seni rupa, sebagai salah satu dari bentuk ruang publik, ruang-ruang kota tersebut menjadi sarana paling efektif dalam propaganda ekspresi seni itu sendiri. Kreativitas seniman dalam proses cipta seni, secara teoritis membutuhkan pemikiran yang matang.

Ide awal penulis dalam menciptakan karya seni lukis urban berawal dari Konsep yang merumuskan gejala yang terjadi dalam media masa dan diri penulis. Gejala itu muncul ketika penulis mengamati peristiwa yang hadir di dalam masyarakat melalui media sosial. Memunculkan keprihatinan dalam diri penulis melihat fenomena tersebut dan seketika penulis merasa geram, sebab penulis juga terusik juga dalam permasalahan itu juga, sehingga penulis ingin mengabadikan fenomena itu kedalam sebuah karya lukis. Teknik stencil dan kolase masih menjadi teknik yang penulis terapkan dalam karyanya. Namun keberanian penulis mengaplikasikan media tertentu dalam karya tugas akhir ini menjadi pembeda dengan karya sebelumnya.

Dalam karya pertama yang berjudul “why always Islam” yang mengangkat fenomena ISIS yang menjadi resah umat Islam, sehingga menimbulkan cara pandang yang negatif tentang agama Islam serta menimbulkan perang saudara dan memakan banyak korban jiwa.

Pada karya kedua ini yang berjudul “why always alfamart and indomaret” dalam karya ini penulis resah akan menjamurnya alfamart dan indomaret yang mematikan toko-toko kecil yang bermodalkan minim mereka sangat tersinggikan, dan menjamurnya minimarket di gambarkan oleh penulis hingga kedalam hutan sekalipun.

Pada karya ketiga “why always child” yang mengangkat tema tentang kekerasan pada anak, sangat miris dan keji bila kita dengar di berita atau media masa tentang kekerasan yang terjadi, kekerasan fisik, penelantaran, kekerasan seksual dan lain-lain, betapa tidak amannya lingkungan sekarang untuk anak, karena pendidikan anak akan berdampak pada usia dewasa kelak.

Pada karya keempat yang berjudul “Why always McD” dalam karya ini penulis mengangkat soal ketergantungan masyarakat terhadap makanan instan, mereka tidak memikirkan efek samping yang timbul ketika mereka mengonsumsi makanan tersebut secara berlebihan.

Dalam karya kelima yang berjudul “why always DPR” disini penulis ingin menggambarkan kemarahan publik kepada kinerja pejabat yang ada di negeri ini yang membuat malu institusi negara, sehingga menimbulkan ketidakpercayaan masyarakat terhadap DPRRI.

DAFTAR PUSTAKA

Ahsoul, Faiz. 2009. *Galeri Urban, Narasi Kota Dalam Labirin Seni*. Yogyakarta. Ekspresi Buku Bahari,

Noryan. 2008. *Kritik Seni*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.

Kartika, Dharsono. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung. Rekayasasains.

Santo, Tris. 2012. *Menjadi Seniman Rupa*. Jakarta. Metagraf.

S.P, Soedarso. 2006. *Trilogi Seni, Penciptaan Eksistensi dan Kegunaan Seni*. Yogyakarta. ISI Yogyakarta.

